

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

ES

529535
FECHA DE PRESENTACION
21 JUNIO 1983

AI



ESPAÑA

PATENTE DE INVENCION

6915

6915

6915

<p>(1) PRIORIDADES</p> <p>(2) NUMERO</p> <p>(3) FECHA</p> <p>(4) PAIS</p>		
<p>BEST AVAILABLE COPY</p>		
<p>(5) FECHA DE PUBLICIDAD</p>	<p>(6) CLASIFICACION INTERNACIONAL</p> <p>G 0 7 F 1 7 / 3 4</p>	<p>(7) PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA</p>
<p>(8) TITULO DE LA INVENCION</p> <p>MAQUINA RECREATIVA MEJORADA</p>		
<p>(9) SOLICITANTE (ES)</p> <p>SEGA, S.A.</p>		
<p>DOMICILIO DEL SOLICITANTE</p> <p>Ctra. de Toledo Km 22,900 PARLA (MADRID)</p>		
<p>(10) INVENTOR (ES)</p> <p>D. CARLOS VILLA HERNANDEZ, el cual cede sus derechos a la entidad solicitante.</p>		
<p>(11) TITULAR (ES)</p> <p>El solicitante</p>		
<p>(12) REPRESENTANTE</p> <p>D. JULIO HERRERO ANTOLIN</p>		

16 JUN. 1985

ANCHOR 16099

(54)

"MAQUINA RECREATIVA MEJORADA"

Fig. Hoja única

(54)

056915

(57)

MEJORAS EN UNA MAQUINA RECREATIVA.

Consistentes en: incorporar en su pantalla una pluralidad de indicadores (5) portadores de grafismos que reflejan escalonadamente los diferentes valores de los premios obtenibles; establecer en la circuiteria de control de la máquina un circuito auxiliar que, a través de los pulsadores de accionamiento (7,8), y ante el registro por parte del circuito de una situación de premio, posibilita la variación hacia más o hacia menos, en orden a aumentar el valor del premio; e incluir un indicador (6) auxiliar y un segundo indicador - (9) auxiliar indicativo del resultado determinado por el circuito auxiliar, tras el accionamiento de los pulsadores (7,8).

(57)

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en esta memoria descriptiva, a una máquina recreativa que ha sido sensiblemente mejorada en orden a potenciar sus características funcionales.

La máquina que la invención propone es del tipo de las que incorporan un juego de tambores, o tambores simulados, portadores de símbolos capaces de establecer diferentes combinaciones, susceptibles de premio.

En estas máquinas, como es sabido, al introducir una moneda se ponen en funcionamiento los "tambores" y su parada determina una combinación, preestablecida en el programa de gobierno de la máquina, existiendo respectivos pulsadores para la parada de los tambores, aunque realmente tales pulsadores no inciden en la combinación final.

Las mejoras que la invención propone están orientadas hacia una "prolongación" en el juego con una mayor participación por parte del jugador.

En este sentido, la máquina incorpora en su pantalla, además de los indicadores convencionales correspondientes a las posibles combinaciones con premio, otra serie de indicadores correspondientes a los diferentes valores relativos a los diferentes premios, de manera que cuando se consigue una combinación premiada, se ilumina el indicador correspondiente al valor obtenido. Un indicador complementario, preferentemente provisto de los signos + y -, o cualquier otro tipo de alusión a la jugada complementaria que se describirá seguidamente, se iluminará también informando al jugador de que,

a partir del premio obtenido, puede intentar aumentarlo, con el riesgo de que este disminuya, mediante el accionamiento de un pulsador auxiliar.

5 Obviamente esta posibilidad solo será ofrecida por la máquina cuando el premio obtenido no sea límite, es decir cuando no se trate del premio máximo o del premio mínimo.

El accionamiento de tal pulsador trae consigo la puesta en funcionamiento de un circuito auxiliar, existente en el programa de la máquina, de manera que el premio inicialmente obtenido
10 puede pasar al valor inmediatamente superior o al valor inmediatamente inferior, reflejándose este resultado en el correspondiente indicador y suministrando la máquina el premio resultante.

Un segundo pulsador permite llevar a cabo esta jugada auxiliar con dos escalones, de manera que el premio inicialmente obtenido
15 puede ser transformado en uno que en la escala de valores ocupe dos posiciones por arriba, con el riesgo de que el premio obtenido ocupe paralelamente dos posiciones por debajo en tal escala.

Existe también un circuito temporizador, de manera que la
20 situación de jugada complementaria se mantiene durante un período preestablecido, transcurrido el cual se elimina tal posibilidad y la máquina suministra el premio obtenido originalmente.

La máquina ofrece además la posibilidad de una segunda jugada auxiliar, para la que dicha máquina incorpora en sus "tambores"
25 además de los motivos o grafismos con que se consigue la combinación, respectivos números cuyos sumatorios se transforman en el número de "avances" a suministrar a una alineación de letras que

configuran un vocablo, como por ejemplo la palabra "MYSTERY", o cualquiera otro. Cuando por el número de avances obtenidos se consigue completar el vocablo citado, se ilumina un tambor auxiliar, preferentemente dispuesto en correspondencia con el juego de tambores a través de los que se obtienen las diferentes combinaciones, tambor auxiliar en el que aparecerá un número indicativo del número de avances unitarios que pueden efectuarse a su vez sobre los citados tambores principales, a través de correspondientes pulsadores, al efecto de variar la combinación primitivamente obtenida y de tratar de alcanzar otra asignada por un premio directo.

Este tambor auxiliar, además de ofrecer la posibilidad de avances directos sobre los tambores principales, cuyo valor se refleja en el propio tambor, ofrece también grafismos correspondientes a avances de números no reflejados en el mismo, pero que aparecen en un señalizador complementario establecido en la pantalla de la máquina, y cuyo número estará preferentemente comprendido entre uno y diez.

Dicho tambor complementario incorpora también un premio "misterioso" no reflejado en el mismo de forma directa, y que, de acuerdo con la programación de la máquina, puede transformarse en cualquiera de los premios establecidos en la misma, desde el premio mínimo al premio máximo, los cuales se suministrarán de forma directa.

También existe la posibilidad de que la parada de este tambor auxiliar determina la puesta en funcionamiento de los tambores principales, hasta una situación de parada en la que estos ofrecen cual

quier combinación determinante de premio, también entre los valores mínimo y máximo, pero con la particularidad de que en este caso tales premios, además de poder ser obtenidos de forma directa, permiten establecer la primera jugada auxiliar, al más-
5 menos.

Finalmente, en el tambor auxiliar existe otra situación determinante del premio máximo.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria
10 descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura, se ha representado una vista parcial en alzado frontal de una máquina recreativa realizada de acuerdo con las mejoras objeto de la presente invención.

A la vista de esta figura puede observarse como la máquina que la invención propone incorpora una serie de tambores 1, portadores cada uno de ellos de una pluralidad de símbolos, como es convencional, capaces de establecer diferentes combinaciones susceptibles de premio, estando cada uno de tales tambores 1 asistido por
20 el correspondiente pulsador 2 para efectuar su supuesta parada, a la vez que un pulsador 3 establece la puesta en funcionamiento de dichos tambores 1, tras la introducción de la correspondiente moneda.

En la pantalla de la máquina existirán, como es convencional,
25 una serie de indicadores 4 relativos a las diferentes combinaciones susceptibles de premio y a los respectivos premios.

A partir de esta estructura conocida, los perfeccionamientos que la invención propone se centran en la existencia además, en la pantalla de la máquina, de otra serie de indicadores 5, materializados en los respectivos valores correspondientes a los diferentes premios obtenibles por el jugador, de manera que se establece una escala progresiva desde el valor mínimo hasta el valor máximo. En el ejemplo representado en la figura, tales valores son de 25-50-75-100-150-200-250-300-350-500, pero obviamente estos valores pueden variar sin limitación alguna.

Cada uno de estos indicadores 5 está asistido por un piloto luminoso y, cuando en los tambores 1 se consigue una combinación premiada, se enciende el piloto correspondiente al indicador 5 del valor obtenido.

Simultáneamente se activa otro indicador 6 que informa al jugador sobre la posibilidad de realizar una primera jugada auxiliar, consistente como anteriormente se ha dicho, en aumentar el valor del premio obtenido en uno o dos escalones, con el riesgo de disminuirlo en la misma proporción.

Esto tan solo será factible, obviamente, cuando el premio obtenido no se corresponda con los valores límite.

Para ello existe un pulsador 7 y un segundo pulsador 8, que permiten llevar a cabo tal jugada auxiliar con menor o con mayor riesgo, es decir, con la posibilidad de variar en uno o en dos escalones. Un indicador 9, con los símbolos de +1 y -1, y +2 y -2, indican al jugador sobre el resultado obtenido tras el accionamiento del pulsador correspondiente, mediante su iluminación, suministrando seguidamente la máquina el premio conseguido de acuerdo con el resultado de la jugada complementaria efectuada.

Esta jugada auxiliar es opcional de manera que, tras la iluminación del indicador 6, y tras un tiempo preestablecido, si el jugador no ha actuado sobre uno de los pulsadores 7-8, la máquina suministra directamente el premio obtenido en la jugada principal.

5 Los resultados de esta jugada auxiliar no son aleatorios, sino que el aumento o la disminución del premio original se encontrará debidamente programado, en orden a que la máquina suministre en todo momento el porcentaje de premios preestablecido, con respecto a su recaudación.

10 La máquina ofrece además una segunda jugada auxiliar, para la cual los propios tambores 1, además de los motivos convencionales a través de los que se consiguen las diferentes combinaciones, incorporan respectivos números 10. Cuando la combinación obtenida en los tambores 1 no tiene premio directo y también a través del circuito de programación de la máquina, se efectúa el sumatorio de los citados números 10 y tal sumatorio se transforma en un número de "avances" suministrados a una alineación de letras 11 que configuran un determinado vocablo.

20 Cuando a través de los avances obtenidos por el sumatorio de los números 10 se consigue la progresiva y total iluminación de la alineación de letras 11, obviamente con la colaboración de pilotos que asisten a cada una de ellas, se produce la iluminación y puesta en funcionamiento de un tambor auxiliar 12 determinante de un premio, o una posibilidad de premio, también auxiliar 12, puede aparecer un número, como el representado en la figura y referenciado con 13, lo que equivale a que el jugador pueda efectuar dos avances sobre uno o más de los tambores 1 de la máquina y a través de los pulsadores 2,

25

en orden a variar la combinación originalmente obtenida y a intentar convertirla, en una combinación premiada.

5 En dicho tambor 12 puede aparecer un símbolo indicativo de un número de avances no identificado, número que por el contrario, se define en un indicador auxiliar 14 existente en la pantalla de la máquina, donde aparecen valores 15 correspondientes al número de avances obtenido, cuya iluminación se produce a expensas de la programación existente en el circuito de gobierno de la máquina.

10 Existe también la posibilidad de que el tambor auxiliar 12 suministre un premio "misterioso" no identificado en principio y que puede variar entre los valores límites máximo y mínimo, controlado también por la programación de la máquina y variable en función de su estado de recaudación.

15 Dicho tambor 12 puede determinar, en su parada, el accipien- to de los tambores 1 hasta que en éstos se establece una combinación premiada, también correspondiente a cualquier valor de los previstos, pero con la particularidad de que en cualquier caso y al aparecer tal combinación en los tambores, existe la posibilidad de poner en práctica la primera jugada auxiliar e intentar potenciar el premio
20 obtenido en uno o dos escalones, a expensas de correr un riesgo similar en sentido negativo.

Finalmente, la parada del tambor auxiliar 12 puede determinar el suministro del premio máximo.

25 En cualquier caso, se consigue una considerable potenciación del atractivo de la máquina, por cuanto que existe una mayor participación por parte del jugador en el desarrollo del juego.

Descrito el objeto del presente Modelo de Utilidad y sus dis-

tintas partes, se declara que lo que constituye la esencialidad del mismo es lo que se concreta en las siguientes:

5

10

15

20

25

REIVINDICACIONES

1.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, que siendo del tipo de las que se constituyen mediante una pluralidad de "tambores" portadores de grafismos capaces de establecer múltiples combinaciones, susceptibles de premio, esencialmente se caracteriza porque su pantalla incorpora una pluralidad de indicadores, portadores de grafismos que reflejan escalonadamente los diferentes valores de los premios obtenibles, estableciéndose en la circuiteria de control de la máquina un circuito auxiliar que, a través de correspondientes pulsadores de accionamiento, y ante el registro por parte de dicho circuito de una situación de premio, posibilita la variación hacia más o hacia menos, en uno o dos escalones, en orden a aumentar el valor del premio, a riesgo de que éste pueda disminuir, con la particularidad de que la máquina incorpora un indicador auxiliar informativo de tal posibilidad, así como un segundo indicador auxiliar indicativo del resultado determinado por dicho circuito auxiliar, tras el accionamiento del o los correspondientes pulsadores.

2.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, según reivindicación 1, caracterizada porque los "tambores" incorporan además de los grafismos combinatorios convencionales, grafismos numéricos, relacionados con un circuito sumatorio de aquellos que aparecen en pantalla, tras cada

jugada, habiendose previsto que dicho sumatorio se con
vierta en un tren de impulsos suministrables a un marca-
dor auxiliar, que se descarga cada jugada, marcador en
el que se establece un nivel de impulsos, alcanzado el
5 cual se envia una señal al circuito general de la máqui-
na, del que se deriva a su vez una nueva posibilidad ope-
rativa para ella, bien suministrando premios directos,
bien suministrando posibilidades de premio complementa-
tario.

10 3.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, según reivindi-
caciones anteriores, caracterizada porque incorpora un
tambor auxiliar que resulta operativo cuando el sumatorio
de impulsos alcanza el valor prestablecido y citado en
la reivindicación anterior, estableciendo dicho tambor
15 auxiliar en su parada la posibilidad de establecer un
determinado número de giros parciales, correspondiente
a la secuencia de grafismos de los tambores principales,
en estos últimos, a través de sus correspondientes pul-
sadores, indicando además dicho tambor auxiliar el núme-
20 ro de impulsos posibles a través de los propios grafismos
numéricos de los que es portador, o bien mediante la ilu-
minación de un indicador correspondiente a un juego de
pilotos auxiliares.

4.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, según reivindica-
25 ciones anteriores, caracterizada porque el citado tambor
auxiliar incorpora además un grafismo correspondiente a
un premio directo, comprendido entre los valores máximos

5 y mínimos suministrables por la máquina, así como otro grafismo correspondiente a una situación de dicho tambor auxiliar tal que se produce la conexión del sistema de alimentación de los tambores principales, con el consecuente giro de los mismos, hasta la parada de los mismos en correspondencia con una determinada combinación premiada, también susceptible de variar entre los valores límites y de acuerdo con la programación prevista en el circuito de control de la máquina.

10 5.- MAQUINA RECREATIVA MEJORADA, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria, que consta de doce hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

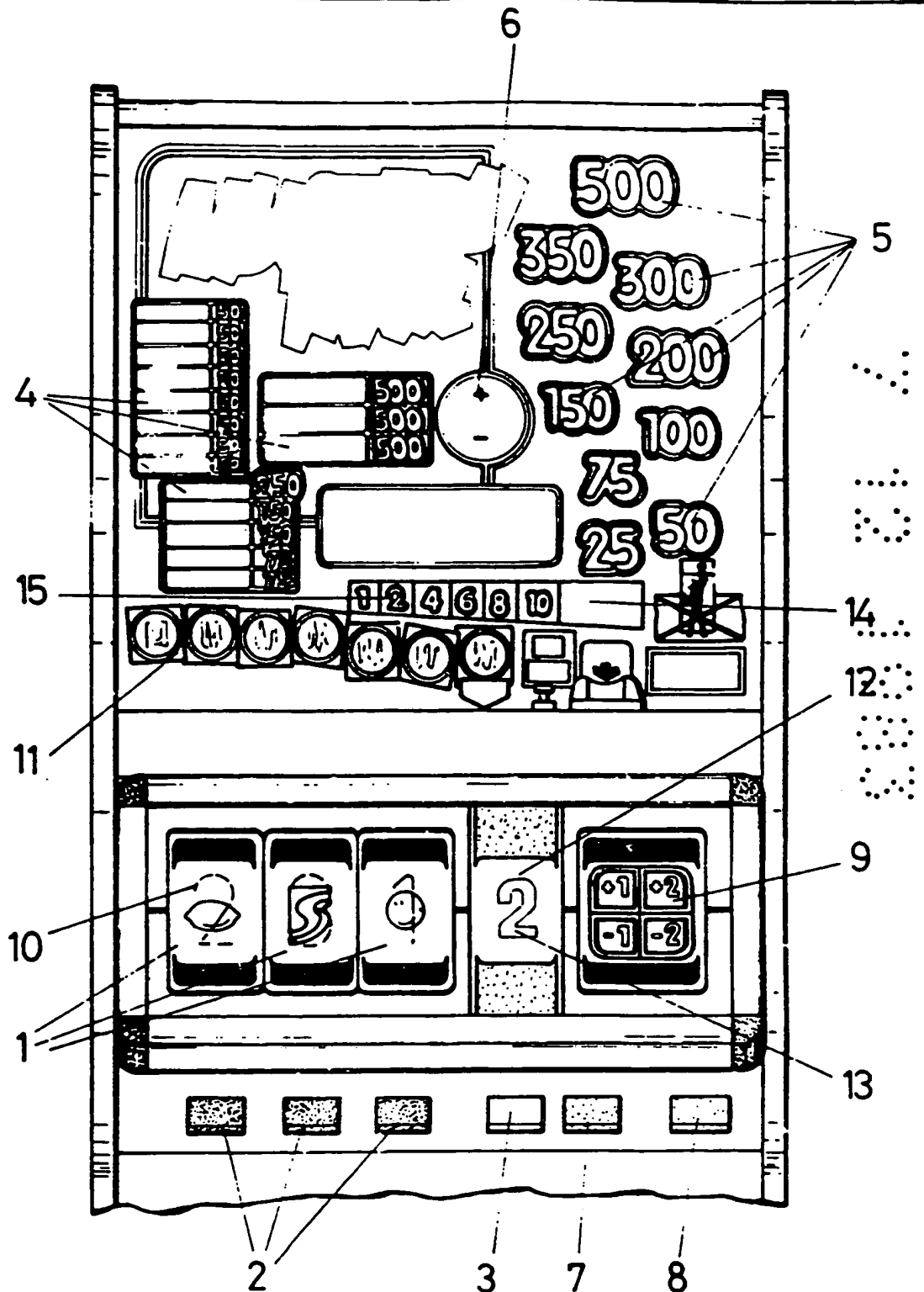
15

Madrid, 21 de Junio 1.981

JULIO HERRERO.

p.p.

Tarea Llena



ESCALA VARIABLE

MADRID 21 JUN. 1983

Teresa Llane

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.